Supplemento a Guida Videogiochi N.7
Anno 1 N.1 Gennaio '90 L.3.000

Console

La Prima Rivista Italiana di Videogiochi e Accessori per Console

Atari *Videogames*
Nec
Team **Sega**
Nintendo *Mania*

Spedizione in Abb. Post. Gruppo III/70 - Taxe Percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

Fondamentali per lo studio, il lavoro e l'aggiornamento

i dizionari enciclopedici di:

ANCORA UNA VOLTA, PRIMI...

Ebbene si, non siamo per niente modesti.
Del resto, ben nove anni fa Jackson uscì in edicola con la gloriosa VIDEOGIOCHI, la prima rivista italiana di videogiochi; la più amata, la più copiata di tutte.
Oggi GUIDA VIDEOGIOCHI si è già affermata come punto di riferimento per tutti gli appassionati videogiocatori e per gli operatori del settore.
A conferma di questa gloriosa tradizione, nasce CONSOLE, la prima rivista italiana di videogiochi e accessori per console.

...STREPITOSO !

Ogni mese CONSOLE sarà in edicola allegata a GUIDA VIDEOGIOCHI, stracolma di novità, recensioni e... grandi sorprese.

TI ASPETTIAMO QUINDI IN EDICOLA IN POLE POSITION

Filippo Canavese

Il presente inserto è parte integrante del n° **7** di Guida Videogiochi.

SOMMARIO

Il Consumer Electronic di Chicago è testimone del ritorno dei videogames su console 7

Recensioni e trucchi dei game più giocati. Descritte per voi numerose cartucce 12

La superclassifica dei giochi su console attende le vostre segnalazioni: scriveteci! 18

Al Salone del Giocattolo di fine gennaio, Atari presenta la console portatile *Linx* 26

Ultimo Minuto

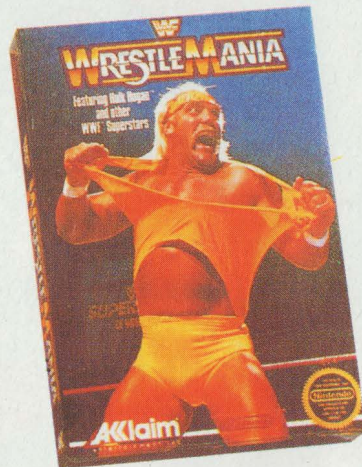
CONSOLEMANIA

Gli inglesi si preparano ad affrontare un revival della Consolemania che imperversava negli Stati Uniti e in Europa nel periodo compreso tra il 1979 e il 1984 e cercano contromisure alla massiccia invasione prevista da parte delle console Sega e Nintendo che già hanno sconvolto il mercato americano dei videogames.
La Konix Multi-System, presentata nella sua versione definitiva in occasione dell'ultimo PC Show di Londra, viene proposta ad un prezzo di £199 (circa 420mila L) e la sua distribuzione su larga scala dovrebbe essere già cosa attuale.
Dal canto suo, Code Masters sta mettendo a punto un nuovo lavoro che non sarà pronto prima di qualche mese: "Pensiamo che già a partire da quest'anno, la maggior parte dei giochi verrà convertita sia su cartucce sia su CD e stiamo, appunto, lavorando su dei prodotti sia software che hardware che vanno in questa direzione."
Per la serie "Si vive sperando...", la casa di vendita per corrispondenza Telegames attende da cinque anni la riscossa della console Coleco, facendo fremere di piacere i Coleco-fans.Con l'appoggio della Palan e sicura di un boom in questo senso, la Telegames non ha esitato a fare incetta di licenze per nuove cartucce proponendo, contemporaneamente, un rilancio della console Coleco sul mercato britannico al prezzo di £50 (poco più di 100mila L).
Il numero dei giochi attualmente disponibili su Coleco è stimato attorno alle 90 unità.

IL PERICOLO GIALLO

I giapponesi sono decisamente sadici... potrebbero infatti fornirci, assieme alle cartucce, anche un dossier con vita morte e miracoli dei giochi da loro proposti per le nostre console... e invece no! Ci confezionano meravigliosi game, ma della loro trame e della loro soluzione, guai a parlarne! Tocca poi a noi giocarci, scoprirne i segreti e i trucchi per riportarli su queste pagine: ma il tempo necessario (meno male che ci sono i lettori...!) chi ce lo dà? Provate a risolvere questo piccolo problema di matematica: sapendo che Sega, ad esempio, esce di media con due o tre cartucce al mese degne di essere annoverate tra le top consoles e sapendo anche che a voi ci vorranno dai tre a i sei mesi per portare a termine uno solo di questi giochi, determinate quante vite (reali) vi saranno necessarie per raggiungere il termine di tutte queste cartucce? E se la cadenza passasse da due al mese a dieci?

IN ARRIVO...

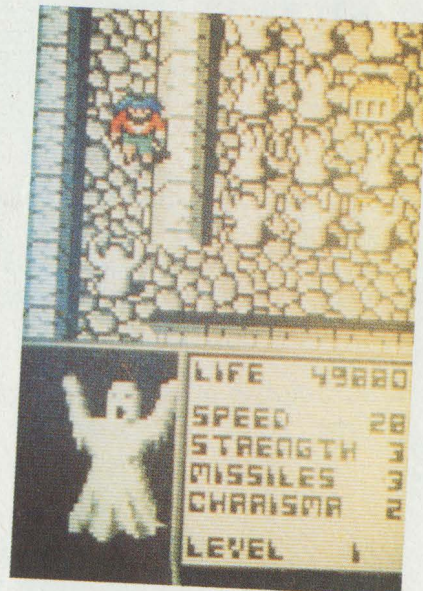
...da Nintendo una serie di nuovi appetitosi titoli, contiamo quanto prima di proporveli. Ecco titoli e editore: Wizard & Warriors, Tiger Heli, Wrestlemania (Acclaim), Xevious, Galaga (Bandai), Section Z, Mega Man (Capcom), Robo Warrior (Jaleco), Alpha Mission (SNK), Life Force, Metal Gear, Track & Field 2, Double Dribble (Konami).

Con l'arrivo prorompente delle console portatili Atari e Nintendo, e il mega-scontro fra la Sega Genesis e la nuova NEC, l'ultimo Consumer Electronic Show di Chicago è stato un vero e proprio vulcano in piena attività! Unica ombra: la crisi che ha colpito in pieno certe società di soft. Crisi che non ha impedito loro, d'altrónde, di presentare dei giochi favolosi... Motore... Azione!

Nelle viscere del vulcano!!

Avvenimento numero uno: l'introduzione delle prime console portatili da parte dell'Atari e della Nintendo. La pubblicità della Nintendo è abbastanza chiara da mostrare il dramma del giocatore costretto a trasportare console, joystick, monitor, cartucce e.. gruppo elettrogeno se non ha elettricità a portata di trasformatore. Con il Game Boy della Nintendo e l'Atari Portatile Color Entertainement System (Linx, qui in Italia) non ci sono più problemi. Potrete portare agevolmente con voi la vostra console ovunque e giocare su uno schermo a cristalli liquidi con una definizione del tutto soddisfacente. Con uno schermo monocromatico di 5x5 centimetri, il Game Boy della Nintendo per ora assomiglia più a un gioco LCD che a una console. Anche se dispone d'un processore 8 bit e di 64 Kb di memoria ed è possibile cambiare gioco cambiando cartuccia (dalle dimensioni di una carta di credito). I primi soft disponibili sono Super Mario Land, Alleyway un rompi-mattoni, Baseball, Tennis e Tetris; quest'ultimo fornito con la console stessa. Una presa per cuffia stereo permette di giocare in tutta tranquillità e un cavo consente il collegamento con un'altra unità e delle partite a due. L'Atari, da parte sua, va fortissimo; date un'occhiata alle foto dei giochi presentati nella pagina seguente! Gauntlet, o piuttosto Time Quest e Treasure Chests è geniale ed anche gli altri giochi hanno tutti i numeri per avere successo! Con 16 colori in una tavolozza di 4096, una risoluzione di 160x102 pixel, quattro vie sonore, la possibilità di collegarsi ad otto altre console portatili (immaginate le partite in treno, in pullman...), un'alimentazione assicurata da pile, un trasformatore o un accendino, 64 Kb di RAM, un sistema funzionante a 16 MHz e la possibilità d'utilizzare capaci cartucce. L'Atari Portatile disporrà alla sua uscita d'un importante numero di atout. Il suo prezzo negli Stati Uniti, è molto più elevato di quello del Game

Game Boy Nintendo, appassionante nel gioco a due

California Games

Boy Nintendo. La potente compagnia giapponese ha annunciato degli accordi di sviluppo con ASCH, Asmic, Atena, Imaginia, SNK, Capcom, Kemko, Coconuts, Konami, Sunsoft, Jaleco, Tecmo, Bandai, eccetera. Se il Game Boy ed il Portatile Atari hanno costituito uno dei punti caldi del Salone, anche lo stand Sega ha scatenato la passione dei giocatori. La console Sega 16 bit la conoscete già; ma avete già visto tutte le foto dei giochi disponibili? Illusi! Per una volta tutte le promesse sono state mantenute, anche se i concorrenti, Nintendo in testa, sono scettici: secondo loro, la differenza di qualità fra un 16 bit e un 8 bit non è determinante, almeno agli occhi del grande pubblico. Essi sostengono che i giochi non sono più sofisticati che su un 8 bit, sono semplicemente più belli. E' invece la differenza di prezzo che è evidente. Altro handicap allo sviluppo della Genesis, la console NEC che, rinnovata e battezzata Turbograph X 16, sta facendo seriamente concorrenza alla Sega, introducendo il dubbio nello spirito dei giocatori e spingendoli a differenziare i loro acquisti. Resta che il piacere procurato dal joystick della Genesis è infinitamente maggiore di quello dato da un 8 bit. Il grande pubblico sarà sensibile a questo piacere? Soprattutto sarà disposto a pagare il prezzo per ottenerlo? Domanda d'obbligo: la console 16 bit è preferibile ad un ST o a un Amiga? E' difficile per ora rispondere, coi pochi giochi disponibili. Una cosa è certa: un micro autorizza altre applicazioni che non siano solo quelle del gioco puro, e soprattutto permette di disporre abbastanza facilmente d'una soft-teca importante e... con poca spesa. Questo mercato è tuttavia ben lungi dalla saturazione negli USA come in Europa. Gli appassionati si reclutano fra i giovani che scoprono con gran soddisfazione

Time Quest e Treasure Chests

ed un minimo investimento dei giochi ricchi e sofisticati, anche se la loro grafica sembrerebbe pietosa a specialisti come noi. Genesis o Turbograph X16, da parte loro, si agganciano al mercato dei micro ed ai giocatori affermati ed esigenti. Allora ci si deve lanciare in una tale bagarre o è meglio rivolgersi ai più, con la miglior qualità possibile al prezzo più basso possibile? La Nintendo ha chiaramente fatto la sua scelta ed ha deciso di non lanciare il suo 16 bit. "In primo luogo, gli investimenti sono importanti e la qualità dei giochi

Gates of Zendocon e Altered Beast

Sega Genesis,
il modulo per leggere le cartucce

non ne guadagna sufficientemente per giustificarli. Secondariamente, noi creeremmo un problema ai genitori: il bambino che vuole sempre ciò che c'è di meglio, resterebbe alla fine deluso se non avesse che un 8 bit. Infine, miriamo al grande pubblico dei bambini (7-9 anni) che scopre con passione anche giochi ormai obsoleti; non c'è motivo, dunque, di perturbare questo mercato. E' certo meglio svilupparlo ancora". Una scelta giustificata dalle cifre: Nintendo amministra oltre l'80% del mercato USA, dichiara un volume d'affari di 1,7 miliardi di dollari per il 1988 (su un totale di 2,3 miliardi di dollari per l'industria del video gioco nel suo insieme) e prevede un giro d'affari di 2,6 miliardi di dollari per il 1989 che si stà chiudendo (su un totale di 3,4 miliardi di dollari); 19 milioni di unità sono state vendute dal 1986 su un totale di 24,5 milioni di console e Nintendo prevede di far sua una quota del 21% del mercato USA per la fine del 1989. Le vendite di soft raggiungono anch'esse delle somme favolose: 3 milioni di Legend of Zelda; 9,1 milioni di Super Mario Bross; 3,5 milioni di Super Mario Bross 2, sono stati venduti dall'introduzione di questi tre giochi negli Stati Uniti. Non è il caso di insistere ulteriormente: la Nintendo rappresenta una colossale potenza. Troppo senza dubbio. Questa prodigiosa ascesa in potenza ricorda quella dell'Atari nel 1981, 82, 83, salita che aveva preceduto la crisi di triste memoria e la caduta dei videogiochi. E lo stand Nintendo, il villaggio Nintendo piuttosto, il più grande di tutta la storia del micro, il più ricco, il più impressionante, il più eclatante, non è al riparo da tutti i pericoli.

Finora, la Nintendo manteneva una ristretta qualità di giochi. Adesso, si assiste ad un vero dilagare di soft che sono lontani dal valere i giochi giapponesi iper-sofisticati, come Zelda o Mario. Più grave: gli editori acquistano a prezzi d'oro delle licenze prestigiose (Batman, Big Foot, ecc.) e presentano soft di qualità mediocre. Ora, questi soft, con tali titoli si vendono, chiaro, ma i giocatori rischiano di rimanere delusi. La console Atari è caduta per questa ragione: su venti soft prodotti, solo uno o due erano interessanti, gli altri erano poco soddisfacenti. La Nintendo è all'apice, speriamo che il seguito non venga, che la prestigiosa compagnia non si lasci accecare dal successo e continui a controllare la qualità

Vette, una corsa tortuosa

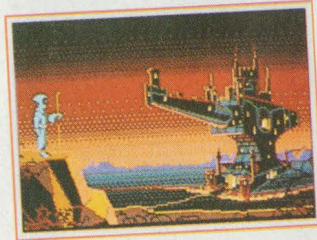
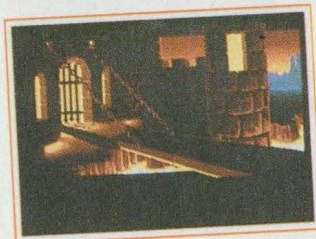
La nuova
carrozzeria della NEC col turbostick

Indy Action Game

dei soft destinati alle sue macchine. Ma, al di là di tutto ciò, continueremo a presentare questa massa incredibile di soft, non appena lo avremo a disposizione, accompagnato dalle immancabili "goodie" (berretti, T-shirt, orologi, ecc.) alle quali la Nintendo ci ha ormai da tempo abituato.

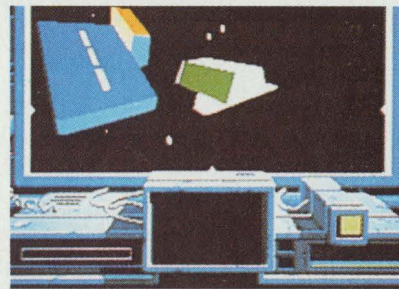
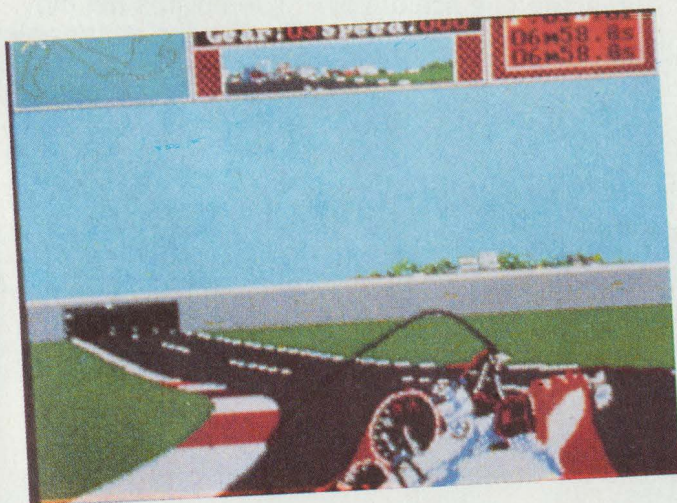
Giochi sofisticati, grafica sontuosa

Il 1989 è stato particolarmente difficile per la maggior parte delle compagnie americane. Le vendite di giochi su micro non sono state conformi alle previsioni (ottimistiche, è vero) della maggioranza delle società. D'altra parte, l'esplosione fenomenale dei giochi Nintendo ha del tutto squilibrato il mercato. Unico aspetto positivo di questa crisi: la chiarificazione dei ruoli. Le console, sinonimo di gioco d'azione, si rivolgono ai bambini, ed i micro agli amanti del gioco ben più sofisticato. E' d'altronde interessante notare che, malgrado tutta la sua potenza, la Nintendo fatica ad imporre al suo pubblico giochi adventure/azione più complessi. Dal canto loro, gli ideatori di giochi su micro devono fare il massimo per offrire dei soft estremamente curati. Come al solito, Cinemaware incanta tutti con una grafica stupefacente e continua a sviluppare la sua gamma di simulazioni sportive. Tennis, basket, boxe, football saranno lanciati in questi mesi. Altro progetto: Wings, un gioco adventure/azione che si svolge durante la Prima Guerra Mondiale ed ha per eroe un pilota d'aviazione; 187 missioni saranno inserite nella trama del gioco adventure propriamente detto. It Came From The Desert II è già in preparazione! Cinque anni dopo la morte della regina delle formiche, alcune uova, che non erano state distrutte, si schiudono. Queste nuove formiche saranno capaci di trasformare gli uomini in insetti. Killer be Killed metterà in scena una spia in un universo altamente tecnologico, mentre Grange Murder metterà alla prova il vostro talento di detective. Spectrum Holobyte presenta Vette, una corsa d'automobili sfrenata che si svolge in una San Francisco ricreata molto fedelmente dal computer. Una novità dalla Taito: la versione di Qix, l'atmosfera è resa perfettamente ed il gioco conserva tutte le sue qualità. Broderbund continua a giocare la carta della creazione di documenti di ogni tipo con Print Shop II, più ricco, più conviviale ancora del primo, di sicuro successo. Carmen Sandiego, tanto celebre negli USA come Pinocchio da noi, vive nuove avventure intitolate Where in Time is Carmen Sandiego? Sim City, firmato Maxis, promette di appassionare tutti gli interessati di urbanistica e di ecologia. Vi affida infatti il difficile compito di fondare città, tracciare strade, trovare fonti d'energia, industrie, in breve tutta l'infrastruttura necessaria alla vita umana su un territorio vergine. Eccellente idea, sostenuta da una realizzazione apparentemente perfetta. Oltre a Maxis, Kyodai e Domark, che presentava Licence to Kill negli Stati Uniti, Broderbund distribuisce anche Origin. Quattro soft di quest'ultima sono praticamente pronti: Space Rogue, che pone il giocatore ai comandi d'un simulatore di volo spaziale 3D, Knights of Legend, un gioco d'avventura medievale, Windwalker, una simulazione d'arti marziali ed Omega, simulazione di combattimento di tank futurista che permette un gioco a due o in gruppo. Da Electronic Art: F-16 Combat Pilot, la prima simulazione che autorizza delle

Loom: sontuoso!

missioni di gruppo, John Madden Football, un calcio americano, Ferrari Formula One nella sua versione più convincente, Lakers vs Celtics, una simulazione di Basket e Budokan, che permette di praticare la maggior parte delle arti marziali. Presente allo stand E.A., Lucasfilm, esponeva tre prodotti notevoli per la qualità della realizzazione. Indiana Jones and the Last Crusade è ispirato al film dallo stesso titolo, altrettanto geniale del precedente; Loom, dalla grafica stupefacente, dialoga col giocatore mediante note musicali: il vostro personaggio modifica l'apparenza degli oggetti, apre passaggi segreti modulando semplicemente alcune note, in un ordine ben preciso. Magico! Infine, Their Finest Hour: The Battle of Britain è un simulatore di combattimento che vi fa indossare l'uniforme d'un pilota inglese o tedesco. Ancora interessanti: dalla SSI, Curse of the Azur Bonds, un nuovo episodio d'Advanced Dungeon and Dragons, e dalla The Software Toolworks, Beyond the Blake Hole. Dovete sapere che questo gioco è in 3D ed occorrono appositi occhiali speciali. E' impressionante, ma faticoso!

Microprose: un simulatore arcade!

Soft molto curati dalla Accolade, che, secondo il suo presidente, avrebbe risentito poco della crisi di qualche tempo fa. Eye of Storm è una simulazione d'elicottero che si svolge durante la guerra del Vietnam. The Cycles ed Heat Waves vi lanciano in due corse sfrenate, la prima su una moto, la seconda su un motoscafo da competizione. Infine, Conspiracy: The Deadlock Files, The Third Courier, e Don't Go Alone sono tre giochi adventure. Lontano dal gioco, ma sempre molto interessante, la Comwell Systems presentava al Consumer Electronic Show di Chicago il PC Europa ed il PC USA. Più conosciuto da noi è il PC Globe, un atlante fantastico che permette di ottenere in un batter d'occhio tutte le informazioni geografiche, finanziarie, storiche di tutti i paesi del mondo. PC Europa e PC USA sono molto più precisi e consentono ricerche incrociate più complesse. Quattro nuovi soft dalla Epyx: California Games 4, Snow Strike, un simulatore di combattimento aereo, World Karate Championship, simulatore d'arti marziali e Flyton 500, una corsa in 3D nell'iperspazio, molto riuscita. Il morale non è al massimo in casa Epyx, indebolita dalla crisi di questi ultimi mesi negli USA. Microprose, invece, ostenta un ottimismo forse esagerato. Wild Bill Stealey si dimostra molto soddisfatto dello stato della sua Società: "E' vero, abbiamo ventilato un'entrata in borsa, ma niente è ancora deciso. Noi non abbiamo realmente bisogno di nuovi capitali. Presentiamo oggi F15 Strike Eagle II, Sword of

Cicles (Accolade)

Space Rogue (Origin)

the Samurai, un gioco di ruolo nella linea di Pirates e M1 Tank Platton, un simulatore di tank ipersofisticato, per compatibili PC. In Europa, Microprose si evolve e lancia Microstyle e Microstatus. Il primo, orientato verso i giochi d'azione, si indirizza agli adolescenti. RVF, corsa di moto molto fedele, Green Peace, simulazione fondata su fatti scientifici reali, Xenophobe che vi dà la possibilità di creare il vostro terreno di gioco prima della partita, sono i primi tre soft. Microstatus è indirizzata a un pubblico più adulto con giochi sofisticati, complessi, con livelli di strategia e di riflessione elevati. Primo game: Mid-Winter, che vi trasporta nell'Artico. Dovete costruire un caterpillar, guidare cani da slitta; potete zummare avanti e indietro per elaborare una strategia globale, prima di arrivare nel vivo dell'azione. Anche Telecomsoft riordina con lo stesso principio i suoi nuovi soft, secondo le nuove tendenze. Microprose, Microstyle, Microstatus, Rainbird e Firebird... la piccola compagnia USA specializzata in simulazioni di volo si è ben ingrandita... Infine, per terminare questo giro nell'orizzonte del microdivertimento tenutosi durante l'anno negli Stati Uniti, vi lasciamo immaginare l'emozione che abbiamo provato giocando con questi centri di gioco futuristi di cui abbiamo potuto, purtroppo, testare solamente i prototipi: parecchi giocatori, ciascuno seduto in un posto di comando individuale, potranno lanciarsi in conflitti impietosi in tempo reale. Quando arriverà da noi? Sicuramente nel giro di quest'anno... *M.B.*

GHOSTS'N GOBLINS

L'avventura del Cavaliere Arthur

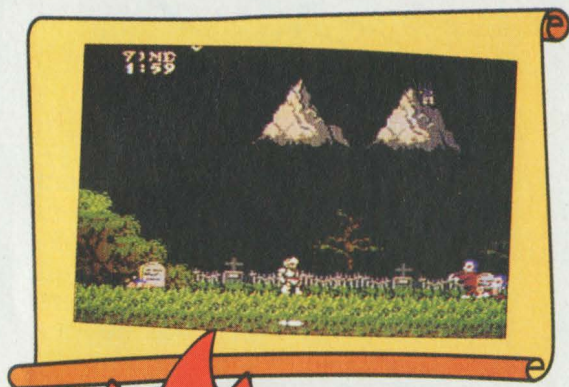
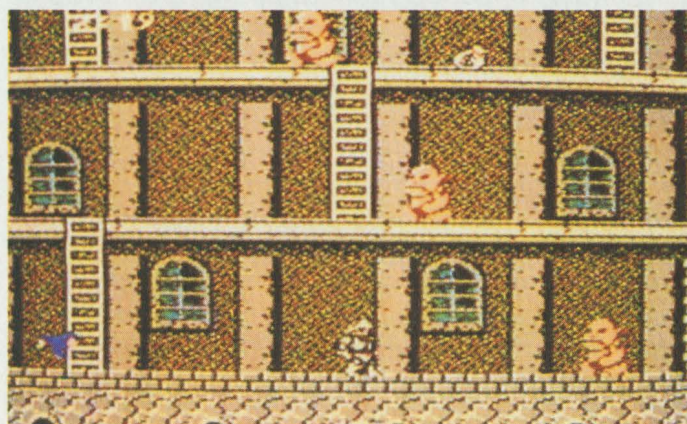
Parecchio tempo fa a Arthur, prode e impavido Cavaliere, le forze del male di Lucifero rapirono la bella principessa. Il temerario Cavaliere non ci pensò due volte e, vestita l'armatura...

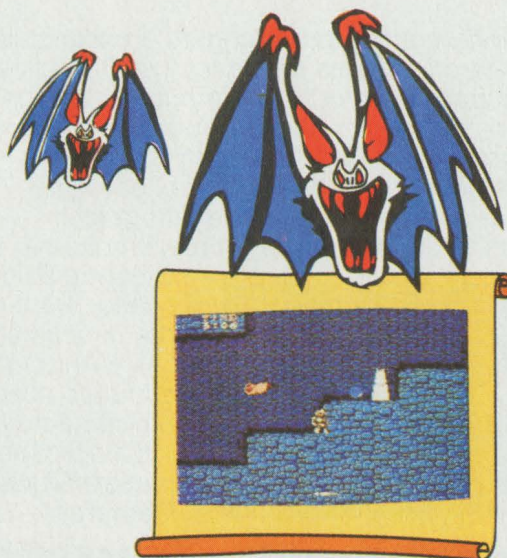
Il gioco

Nei panni di Arthur, dovrete attraversare sette livelli, raccogliere numerosi oggetti e distruggere le demoniache creature che vi si porranno davanti. Ma non dovrete essere abili solo a raccogliere le armi che vi servono per finire vittoriosi l'avventura, (spade, ascie, torce e lance), ma anche a saltare tempestivamente gli ostacoli e a salire e scendere dalle numerose scale a pioli. Il tempismo nei movimenti e la prontezza dei riflessi sono essenziali.

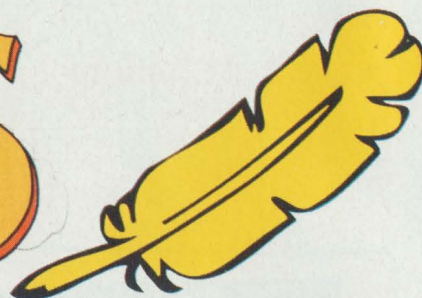
Ed ora qualche trucco...

Ghost'n Goblins è certamente noto a tutti, Nintendomaniaci e non come uno dei più suggestivi game sia a livello grafico che a livello sonoro, nel suo genere. In questa avventura vi sono sette livelli ognuno dei quali trabocca di infernali demoni e trappole mortali che non dovete assolutamente sottovalutare. Quelli che seguono, sono alcuni suggerimenti da rispettare circa il comportamento da seguire nei primi livelli...fatene tesoro e non demordete se all'inizio va storta!

Livello 1 - Il Cimitero

I principali nemici che si incontrano nel primo livello sono gli zoombie e i Cavalieri Volanti. I primi sono facili da debellare, ma se si presentano in tre o quattro assieme da diverse direzioni possono incassarvi! Distruggere i Cavalieri Volanti è un po' più difficile. Alla fine del livello vi attende l'Unicorno il quale farà di tutto per impedirvi di raggiungere il passaggio che vi condurrebbe al livello successivo. Colpitelo velocemente e ripetutamente, viceversa vi stroncherà l'avventura ancor prima che la iniziate. Sconfitto l'Unicorno, raccogliete la chiave e via verso il tonificante secondo livello.

Livello 2 - La città dei fantasmi

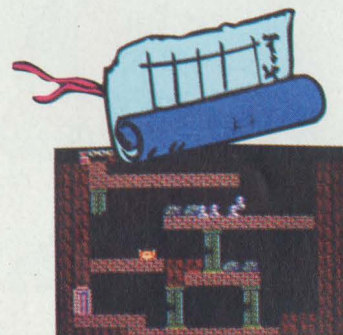
Ed eccovi nel regno dei Piccoli Diavoli e dei Giganti. Mentre i demoni possono essere facilmente sconfitti, per abbattere i giganti vi occorreranno diverse spade. Non è un livello facile, occorre studiare bene le mosse degli avversari. Alla fine del livello vi attendono due Unicorni; dribblateli uno alla volta senza tentare di abbatterli: non vi riuscireste!

Livello 3 - Il Passaggio Sotterraneo

Il terzo livello è ancora più difficile del precedente, infatti è infestato da pipistrelli, zoombie e dai Mostri della Torre che vi si presentaranno davanti nella prima metà del passaggio sotterraneo. Gli scalini giganti e il Diavolo Rosso rallenteranno il vostro incedere. Alla fine del livello ve la dovrete vedere col Dragone: state attenti alla sua coda... non vi fermate!

Kid Icarus

Vieni a volare con gli Angeli!

Molto tempo fa, c'era un regno chiamato "Angel Land" dove dei e uomini vivevano in armonia. Questo regno era governato da due divinità: Palutena, che amministrava la luce, e Medusa, che governava il buio. Mentre Palutena aiutava l'uomo a prosperare, Medusa odiava l'umanità e, di conseguenza, provava un grosso piacere nel seccare tutti i raccolti. Palutena si arrabbiò molto per questo fatto, e nacque così una grande guerra, il cui risultato fu il rapimento di Palutena, che venne imprigionata dai seguaci di Medusa i quali, come se non bastasse, rubarono anche i tre mitici Tesori Sacri di Palutena: lo Specchio Magico, le Frecce di Luce e le Ali di Pegaso! Palutena, disperata, chiese aiuto all'angioletto Pit per recuperare i tesori sacri e usarli per sconfiggere Medusa. Riuscirete a far tornare la pace ad Angel Land?

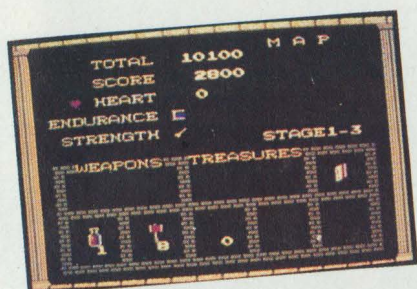
Come controllare Pit

Pit può fare dei movimenti normali, come lanciare frecce, muoversi a sinistra e destra e saltare, mediante l'uso del pad. Accovacciandovi su alcune piattaforme aiuterete Pit a saltare giù. Finalmente pit potrà così lanciare i suoi dardi verso l'alto per uccidere i nemici più cattivi!!

Come comprare gli oggetti

Collezionare e comprare oggetti è essenziale se vuoi completare la ricerca di Kid Icarus. Così diventa necessario imparare il modo di comprare e barattare! Ci sono due negozi diversi: il primo è a buon mercato e vende articoli normali come l'Acqua della Vita (che ti donerà l'energia perduta) e i "martelli" oltre ad altri articoli che danno più potere ma a prezzi molto più alti. Dipende solo da te la scelta, ma ti consigliamo di acquistare le "Ali d'Angelo" (volerai di nuovo sulle piattaforme se ne cadrai) e il "Check Sheet" che ti mostrerà una mappa. Comprali.

Come usare i martelli

Quando arrivi nella quarta area di ogni livello, devi distruggere il Gatekeeper. Se usi i martelli, potrai liberare i Centurioni che erano stati tramutati in pietra da Medusa. Per ringraziarti, ti aiuteranno a sconfiggere Gatekeeper!

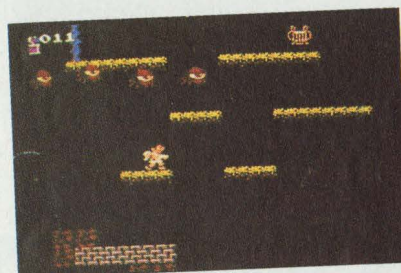
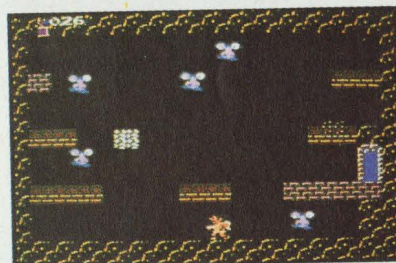
NINTENDOMANIA

I "personal data" di Pit

Schiacciando il bottone START, potrai vedere un display con li tuoi dati personali. Oltre al punteggio, al numero di cuori e al livello corrente di resistenza, c'è anche un indicatore di forza rappresentato da dardi (tra uno e cinque), più frecce possiedi più danni infliggi!

Il gioco

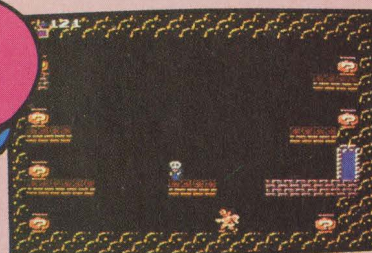
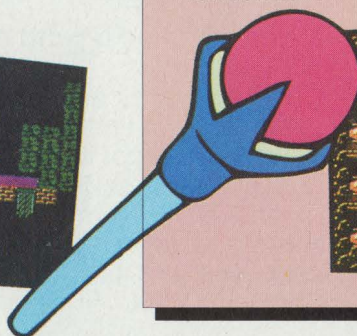
In Kid Icarus troverai quattro livelli, i primi tre contengono quattro aree diverse. Il tuo scopo è quello di completare ogni livello, collezionando ogni oggetto che riesci a raccogliere, e distruggendo le truppe di Medusa. Alcune aree si sviluppano verso l'alto, mentre altre verso sinistra, così alcuni consigli e anticipazioni ti saranno utili!

Qualche trucco...

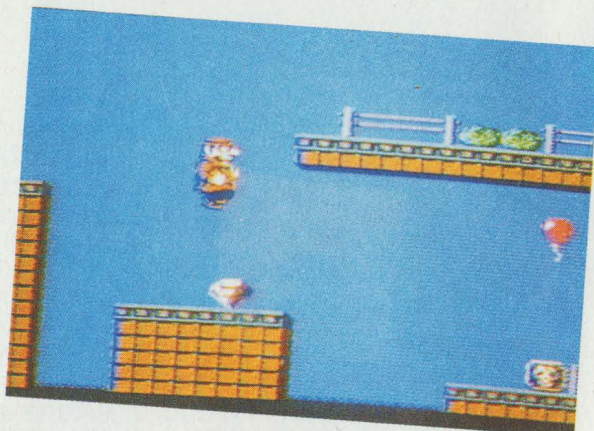
Collezionare cuori è molto importante, e potrai farlo uccidendo i tuoi nemici. Un buon modo per ottenere molti cuori è quello di entrare nella stanza del nemico dove vive Specknose. Ogni volta che lo distruggi da un grosso cuore ne appariranno dieci più piccoli. Se hai solo le frecce quando comincia il gioco, dovrai percorrere con molta cautela la strada. La prima area non è molto difficile, ma devi stare attento quando sei sulle piattaforme spezzate: compi una serie di salti ritmati. La seconda area è un po' più difficile, e devi stare molto cauto nell'accovacciarti quando sei sul ghiaccio, altrimenti rischi di cadere sul fondo dello schermo! Entra nella stanza degli dei e guadagnerai forza extra!

I nemici dell'area 1

I sei nemici seguenti appaiono tutti nel livello 1-1: distruggili tutti per vincere più cuori!
P Kobil
P Monoeye
P Reaper
P Specknose
P Nettler
P Mc Goo

La Stanza del Tesoro

Se entri nella stanza del tesoro, sarai in grado di raccogliere cuori e martelli colpendo le giare. Ma attenzione, se colpisci quella sbagliata, comparirà il dio della Povertà, che ti costringerà ad andartene.

Gumshoe

Una cartuccia per la vostra pistola

Chi non ha mai visto i film western o quelli di spionaggio? Gambe leggermente divaricate, braccia tese in avanti e... un revolver in mano. Possiamo portarvi come esempio l'ispettore Harry, gli svaligiatori di banche, James Bond e perché no, ora anche voi! In effetti, l'ultima cartuccia (è il caso di dirlo...) di casa Nintendo non funziona che con la celebre pistola a raggi "Zapper light-gun", il terrore delle redazioni (il cavo di due metri teso tra la console e il revolver ha provocato la caduta del nostro caro Mad Max sul vicino Amiga). Da qui è nato un violento alterco tra Mad Max e A.C.
Lo scenario del gioco non è un granché originale: la figlia di Mister Stevenson è stata rapita e naturalmente voi cercherete di salvarla... piuttosto che stare a fare la maglia... Stevenson si sposta verso la destra dello schermo e voi dovete, con l'aiuto della pistola e della vostra mira, spianare il suo cammino abbattendo tutti gli ostacoli che gli si parano davanti e che potrebbero bloccargli la strada.
Tutto ciò si presenta in uno scrolling molto fluido.
Ad ostacolare il vostro cammino troverete di tutto: rinoceronti, rane gigantesche, aerei, squali ed anche ricci. Se sarete precisi, permetterete al nostro eroe di salvare la propria figlia. Gumshoe si distingue dagli altri game in cui viene utilizzata la light-gun, poiché non dovete solo colpire direttamente tutti i bersagli, ma anche sparare sul personaggio per farlo saltare sugli ostacoli o per fargli prendere gli oggetti necessari.
Cartuccia Bandai

Alpha Mission

Il cavaliere dello spazio

Eci risiamo: gli extraterrestri stanno progettando ancora una volta di invadere la Terra, proprio non si stancano mai, nonostante siano stati respinti infinità di volte! Ma cosa ci troveranno mai sul nostro pianeta?
Come al solito, tenterete di evitare l'invasione sparando colpi di laser a bordo del vostro ship spaziale e cercando di ottenere la schiacciante vittoria che il mondo intero si attende da voi. I nemici sono numerosi, lo scrolling è fluido, un grosso mostro vi attende alla fine di ogni livello, potete collezionare armi, e così via

di seguito...non è certo molto originale!!
Cominciamo a pensare seriamente di fare una recensione "tipo" da usare ogni qualvolta si deve recensire uno shoot'em-up come questo: basterebbe solo cambiare il titolo...
Cartuccia SNK

REVIEW

NINTENDOMANIA

Le Avventure di Link

Giovane, bello, coraggioso e completamente devoto alla buona causa, il nobile Link deve ritrovare sei cristalli e rimetterli nel luogo da cui non avrebbero mai dovuto essere tolti.

Gli abitanti delle terre di Hydrule sono in agitazione, il disordine e il caos regnano sovrani. Sei preziosi cristalli, responsabili dell'equilibrio di queste terre, sono spariti e la principessa Zelda dagli occhi di giada è vittima di un sortilegio da cui solo voi e il vostro coraggio la può liberare. Nelle vesti di Link, dovete combattere i guardiani di sei palazzi. Evidentemente, non ce la potete fare senza un duro apprendistato. Un lungo cammino iniziale durante il quale imparerete i misteri della magia per vincere il maggior numero di combattimenti ed immagazzinare quanti più punti vita potete... Questo influenzerà in qualche modo la prima fase di gioco, poiché un'elementare saggezza vi suggerisce d'essere ben preparato quando dovrete scendere nei sotterranei dei templi e dei palazzi.

Desideroso di partecipare alla lotta contro Ganon, padrone delle tenebre e del caos, cominciate la vostra avventura. I viandanti vi aiuteranno nella ricerca, saranno, infatti, prodighi di consigli e di messaggi segreti di cui dovrete scoprire il significato; c'è una donna che può ridarvi i punti di vita perduti nei combattimenti precedenti, a voi il compito di trovarla. In ogni caso, non ignorate nessuno dei personaggi che incontrerete, parlate a tutti indistintamente vi aiuteranno a risolvere gli enigmi. Arrivati a questo punto del gioco, direte bene se affermate che il più duro deve ancora errivare. In effetti, i veri pericoli abitano i sotterranei e le montagne: non abbiate fretta di scrivere la parola fine. E' qui infatti il fascino di questo gioco che ricorda Zelda 2.

Dalle prime immagini, dai primi movimenti sarete completamente in balia del gioco.Ci sono talmente tante cose da fare, livelli da esplorare, nemici da uccidere e strade da percorrere che non vi annoierete un solo secondo. Lasciateci dire che il desiderio di risvegliare la principessa Zelda aumenta sempre più con il proseguire dell'avventura....

cercate un piccolo venditore ambulante: prima di entrare nel sotterraneo, andate dunque da lui per rifornirvi di una fiaccola! Lo troverete nel tempio situato nel deserto a nord-est.

Con una grafica piuttosto ben riuscita e uno scrolling orizzontale fluido, Link vi appassionerà e catturerà i vostri sensi per ore intere.

Ed ora, bando alle ciance: c'è di mezzo l'incolumità di una principessa, partite perla vostra missione e tornate (o almeno provateci) vincitori

A.C.

Console

HIT C

CACCIA AL TESORO!!!

RINTRACCIATE OGNI MESE IL BOLLINO "CONSOLE" TRA LE PAGINE DELLA RIVISTA, RACCOGLIETENE QUATTRO E SPEDITELI A MEZZO CARTOLINA POSTALE A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

PER I PRIMI CENTO, UNA SIMPATICA T-SHIRT

1 **SUPER MARIO BROS** NINTENDO

2 **DOUBLE DRAGON** SEGA

3 **POLE POSITION** ATARI

4 **LEGEND OF ZELDA** NINTENDO

5 **SPACE HARRIER** NEC

6 **RASTAN**
SEGA

7 **KARATEKA**
ATARI

8 **S.THUNDER BLADE**
SEGA

9 **PUNCH-OUT!!**
NINTENDO

10 **TENNIS**
ATARI

VOTA

IL TUO GIOCO PREFERITO COMPILANDO QUESTA CEDOLA ED INVIANDOLA IN BUSTA CHIUSA A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

	MARCA	TITOLO ESATTO	MACCHINA
1			
2			
3			

COGNOME ______

NOME ______ ETA' ______

INDIRIZZO ______ C.A.P. ______

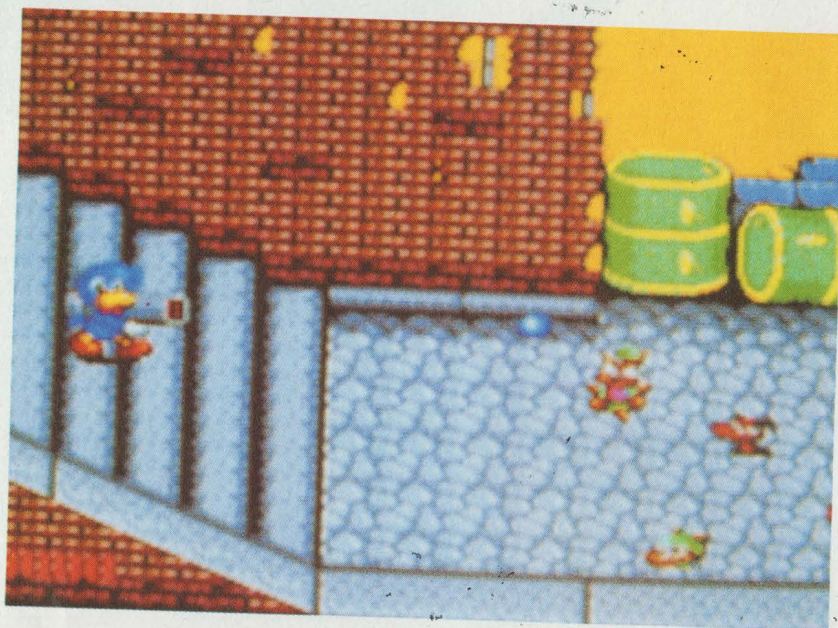
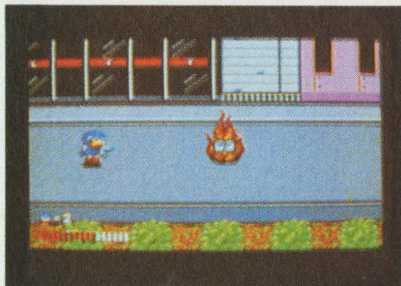
CITTA' ______ TEL. ______

CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN

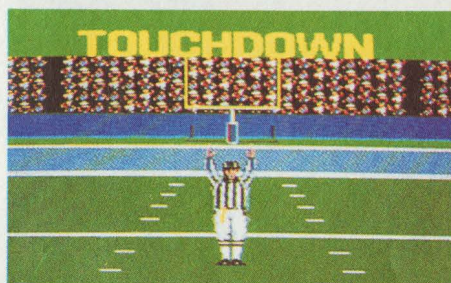
TEAM SEGA

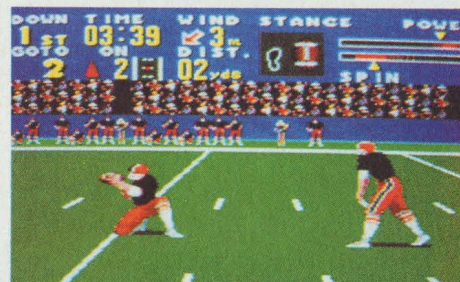
Dynamite Dux

Raro!... Un gioco d'azione che non si prende sul serio, pieno di humor, di fantasia e di follia! L'animazione viene direttamente dai cartoni animati e la vostra arma può essere una pistola ad acqua.

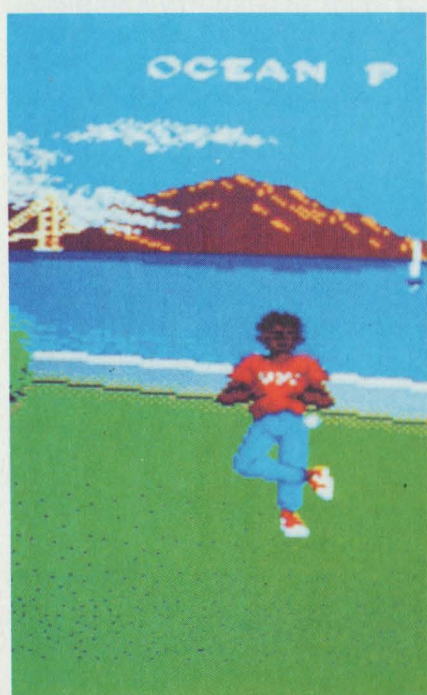
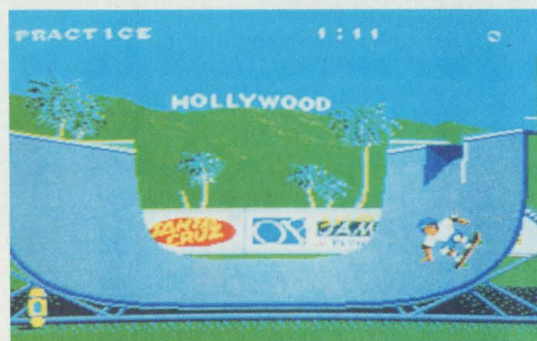
Lungi da me l'idea di criticare i giochi arcade, mi piacciono troppo, ma bisogna ben riconoscere che essi raramente brillano per originalità. Dynamite Dux appartiene alla categoria delle corse d'automobile, ma è un programma originale e totalmente strambo. Nessun dubbio che i programmatori giapponesi che l'hanno concepito avessero esagerato col sakè e si siano troppo esaltati sotto l'effetto di un delirio etilico. Piuttosto che biasimarli, si potrebbe offrir loro un altro giro...
Dynamite Dux è un divertente pennuto, del genere Woody Woodpecker. Piccolo, ma piuttosto tignoso, esso si considera un Vigilante o un Dragon Ninja andando per le strade per regolare i conti con ogni tipo di mascalzone. Bisogna dire che anche i suoi avversari hanno un look fuori dall'ordinario. Si incontrano dei canisalsiccia, coccodrilli boxeur, maiali-samurai, volpi in pattini a rotelle, ecc. Questo serraglio comporta una quantità incredibile di creature differenti, le une più deliranti delle altre. Ma ci

vuol altro per impressionare Dynamite Dux, che si sbarazza dei suoi avversari a suon di pugni. Quando premete il tasto di sparo, esso fa dei gran mulinelli col suo braccio nella miglior tradizione dei cartoni animati, prima di piazzare il tremendo uppercut. Ma nel corso del suo tragitto, egli può anche utilizzare le armi più disparate. Per combattere contro creature tanto bizzarre, ci vuole un equipaggiamento altrettanto strampalato. Questo va da un semplice sasso, al lanciamissili e alla pistola ad acqua. Gli avversari più temibili di Dynamite Dux sono i guardiani che l'attendono alla fine di ogni settore, come il re dei pinguini circondato dai suoi sudditi che lanciano blocchi di ghiaccio. Di fronte a loro, Dynamite Dux non può utilizzare che i suoi pugni e non è cosa da poco farcela senza lasciarci le proverbiali penne.
Dynamite Dux è un beat-them-up dotato di una buona grafica e imbottito di humor. L'azione è presentata con una falsa prospettiva 3D e la strada sale e scende a caso. Un tema musicale avvincente accompagna questo delirante e divertente cartone animato.

American pro Football

Scoperto da qualche anno da alcuni adepti della cultura oltre-oceanica, il football americano (richiede un fisico macho e grandi qualità atletiche) ha molti praticanti tra i giovani.

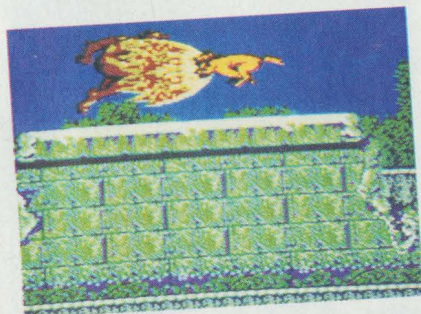
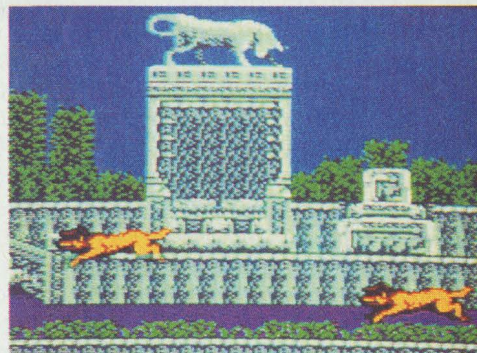
Per non creare dei complessi a questi atleti magari non proprio all'altezza di Stallone, la Sega propone una cartuccia che permetterà, per mezzo del joystick, di essere protagonisti di una partita non proprio per i fisichini, ma bensì per "forzuti". Prima di intraprendere il Superbowl (finale di campionato degli USA), provate un torneo semplice, che vi permetterà di allenarvi nelle diverse combinazioni possibili e di familiarizzare con il terreno di gioco (psicologicamente è molto importante). Dovrete in seguito scegliere la vostra squadra. La lista di nomi che vi si presenta è impressionante, tra gli Orsi di quella città, i Castori di un'altra e i Wild Boys di una terza, non avete che l'imbarazzo della scelta. Quindi, a meno che non siate dei fan di questo sport e che non conosciate tutte le squadre, farete come fanno tutti: sceglierete a seconda del nome della città o a seconda del colore della maglia.

Come nel rugby, l'inizio del gioco è di arrivare nell'area avversaria con la palla. Non è necessario appoggiare il pallone per marcare dei punti, è sufficiente che la metà del corpo sorpassi la sopra citata area. Per farlo, la squadra in attacco ha diritto a quattro prove. Se non riesce ad avanzare almeno di dieci yarde, è la volta del team avversario di attaccare. La cosa più stupefacente del football americano è la moltitudine delle combinazioni possibili, che queste siano di attacco o di difesa. Tra ogni fase di gioco, il computer (a seconda della vostra situazione: di attaccante o difensore), vi propone diverse tattiche, più difficili le une delle altre.

Dopo un po', acquisirete più esperienza e riuscirete a mettere in atto alcune di queste tattiche. L'altra possibilità per una squadra in attacco è di fare un kick-off, che permette di calciare la palla il più lontano possibile verso la zona avversaria.
Per far questo, il soft vi offre più possibilità: la forza, l'effetto e la direzione del calcio.
Con American Pro Football, il vostro joystick raggiungerà temperature molto elevate e le partite fatte con i vostri amici rischieranno di esser giocate in un ambiente surriscaldato.
Allora un piccolo consiglio, mandate a nanna la vostra sorellina e mettete al sicuro il vaso di cristallo di vostra madre prima di accendere la console!

California Games

Rivedete i vostri classici

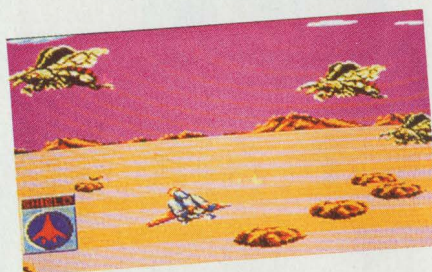
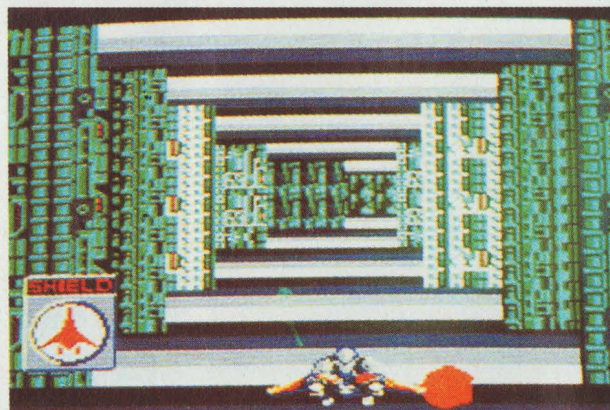
L' adattamento su console di questo grande successo non ha nulla da invidiare alle versioni precedenti sia per la grafica che per l'animazione.
Gli abituè ritroveranno con piacere le sei prove che hanno fatto la fama di questo soft: skateboard, pattini a rotelle, surf, ciclocross, footbag e frisbee.
Un cocktail che ha un po' il gusto delle vacanze che sono, è vero, ancora un po' lontane, ma siamo sicuri arriveranno più in fretta giocando! Se voi non valete molto nel surf, potrete sempre cimentarvi col frisbee o lo skateboard, perché le prove sono molto varie, cosa che mette i giocatori in parità di chance ed aumenta nettamente il piacere delle partite fra compagni (otto giocatori possono affrontarsi così).
Come sempre nella produzione Epyx, ogni prova è movimentata da piccole gags (squali che girano attorno al surf, pattinatrici che si buttano a terra dopo un insuccesso, o ragazze che scuotono la testa con aria disperata dopo aver perso il frisbee) molto spassose.
Quanto a coloro che non conoscono ancora California Games (ma come si può vivere così?), non perdetevi per niente al mondo questo gran classico. Da scoprire con urgenza!

Altered Beast

Gli Zombi Olimpici

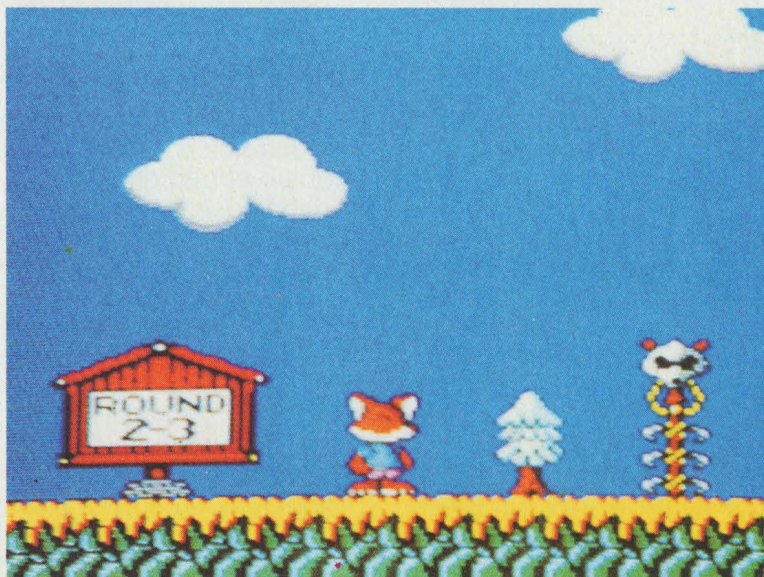
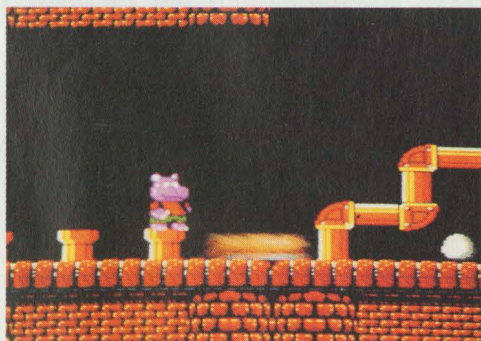
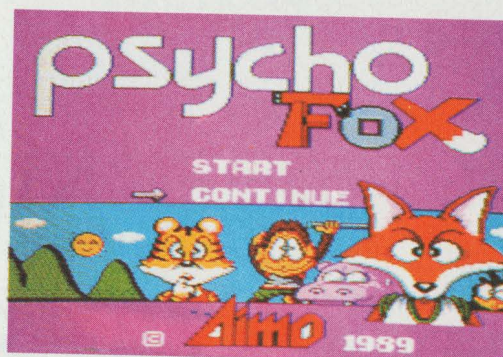
All'epoca in cui l'impero romano dominava il mondo, la vostra povera carcassa di legionario congelava sei piedi sotto terra. Voi lottavate giorno e notte contro un'armata di vermi decisi a mettervi le ossa a nudo. Questo stato penoso avrebbe potuto durare un'eternità, se gli dei non avessero deciso altrimenti... Scoop di provenienza diretta dall'Olimpo: "è stata rapita Atena!". Questa magnifica creatura è la figlia di Zeus. Il suo caro papà, il big-boss del pantheon greco, era secondo la leggenda un fior di farabutto che faceva regnare sulla terra il suo ordine e la sua giustizia, maneggiando il fulmine con la stessa facilità con cui altri usavano la frusta. Solo un folle avrebbe potuto perpetrare un tale sacrilegio. Il rapimento di Atena ha scatenato un putiferio di tuoni fra i detentori dell'eternità. Ma anche le divinità hanno le loro debolezze, come la riluttanza a sporcarsi le mani. Così, come d'abitudine in questi casi un volontario è designato d'ufficio. Bing! Con un fragore di tuoni, Zeus vi sbalza fuori dalla tomba. Vi spiega rapido la situazione e che cosa si aspetta da voi. Prima di abbandonarvi alle forze della natura, vi rimette in sesto e vi dota di poteri molto speciali che però, sfortunatamente, possiedono anche i rapitori. Il gioco vi trascina allora in quattro quadri demoniaci. Appena rimessi in piedi, dovete già battervi contro zombi orribili. Questi morti-viventi sono pieni di vita, non esitate a rimetterli a posto a suon di calci. Ad ondate dilaganti, cercano di rispedirvi nell'aldilà. Si impegna così un terribile combattimento, ma voi disponete di un'arma segreta, che il marito di Giunone vi ha gentilmente concesso: quando distruggete questi avanzi dell'inferno, una bolla azzurra esce dalla loro pelle. Essa contiene lo spirito dell'avversario e vi trasforma in entità invincibile. Nella prima parte, l'assimilazione di due bolle moltiplica per due la vostra massa muscolare e l'efficacia dei vostri attacchi. Lungo tutto il percorso potete diventare lupo mannaro, drago o tigre a seconda delle circostanze. Una buona dose di difficoltà, scene ben realizzate ed una gran varietà di mostri fanno di questo gioco un buon soft d'azione.

Galaxy Force

Attenzione all'ipertensione

Ormai ho deciso, stasera compro una Console Sega! Ho ceduto dopo aver giocato a Galaxy Force. I maniaci dei 16 bit si nascondono la faccia per paura di perderla, mentre i gracili 8 bit si torceranno dal dolore e commisereranno i loro pixel se vedranno questo game. Bene, bene...! I loro singhiozzi risuoneranno fino alle soglie del paese del Sol Levante...
I programmatori del buon signor Sega, sono sempre i più forti. I limiti del loro genio sorpassano l'intellingenza umana. Non saranno mica degli esseri alieni venuti da lontano per stordirci a colpi di soft geniali? Pongo la questione e sono da voi. Avanti tutta, impugnate il joystick e assisterete ad un vero capolavoro. Ciò che di primo acchito sorprende è l'eccellente realizzazione tecnica e la bellezza della grafica. L'animazione è stupefacente e lo scenario molto originale. Siete ai comandi di uno ship incaricato di ripulire l'universo da orde di selvaggi aggressori.Prima di dilettarvi in questo game sarà meglio passarle in rassegna una per una. Ce n'è per tutti i gusti; pigiate fire e buona fortuna! Dai ghiacci dell'Antartico a terre vulcaniche distruggerete armate di demoniaci nemici. Un piccolo dettaglio: ogni volo è preceduto da un breve intermezzo che vi permetterà di apprezzare la virtuosità dei

creatori di questo game. Vi lancerete da una piattaforma ascensionale o dalla nave madre sul campo di battaglia; tenete ben stretto in pugno il joystick, innestate l'ipervelocità, armate i raggi laser e... banzai! Vedremo carcasse arrostite nell'aria, soprattutto se possediamo un'autosparo il cui utilizzo è vivamente raccomandato. Vi piomberanno addosso motori non meglio identificati con intenzioni non certo pacifiche. Uno scudo lampeggia sulla sinistra dello schermo: vi indica lo stato di salute del vostro destroyer volante. Se è

blu state bene, quando è rosso dovete cominciare a preoccuparvi, se è nero non vi resta che ricoverarvi! Abbattete tutto ciò che luccica, ship, teste giganti ecc. Non c'è tempo per riprendere fiato, ondate di nemici si vedono già all'orizzonte. Una volta compiuto questo "piccolo" lavoretto penetrerete nella base nemica: un gigantesco corridoio nel più puro stile "Guerre Stellari". Un po' di concentrazione vi permetterà di uscirne con onore.
Sappiate che per coronare il tutto, alcuni bizzarri oggetti difendono con accanimento la base. Sulla parte alta dello schermo troverete alcune preziose indicazioni sulla direzione da seguire in questo dedalo (un aiuto da non dimenticare!). I quattro livelli sono uno più bello dell'altro anche se io ho un debole per i paesaggi vulcanici in cui lapilli incandescenti e geyser di lava attraversano lo schermo. Altre sorprese gradevoli, vi aspettano! A voi ammirarle. Che il vostro coraggio sia ricompensato e che il dio dello spazio infinito vi protegga...

Psyco-Fox

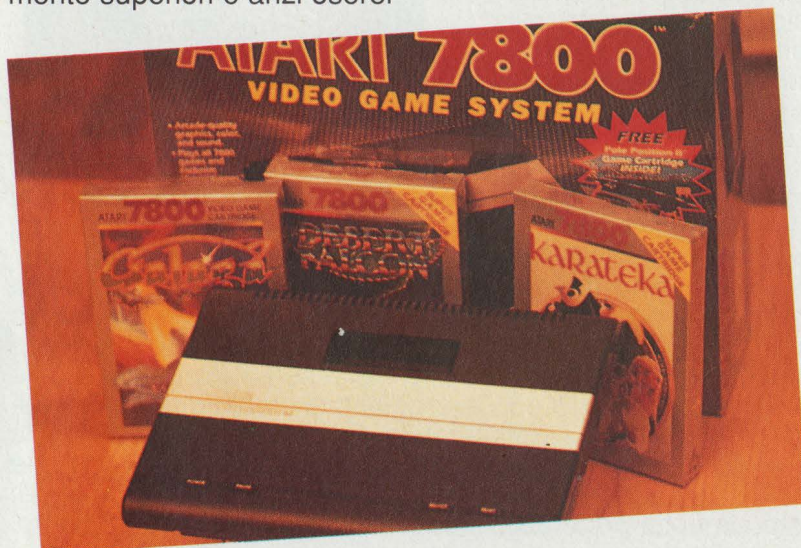
La volpe si illumina

Questa volta ne sono certo, i giapponesi sono completamente impazziti! In ogni caso, mi sembra che solo uno spirito più illuminato di una lampadina elettrica da 2000 W sia capace di dare alla luce qualcosa di così pazzesco come Psyco-Fox. Una volpe che si trasforma in ippopotamo, in scimmia o in tigre, inseguita da un'orda di molluschi, di mele con l'elica e da uccelli con dei capelli da aviatore della prima guerra mondiale. Il tutto su dei trampolini, dei laghi, delle rocce o su tappeti elastici.
Riconosciamo che tutto ciò è più originale della sempre eterna storia del cavaliere che va a salvare la sua principessa dalle grinfie del drago cattivo! Il maggior pregio di questo soft è dato dallo scrolling ineccepibile, ma anche dalla grafica adeguata alle circostanze. Esistono sette livelli di gioco, ognuno dei quali composto da tre round, ossia (fate un piccolo calcolo mentale) 21 sequenze differenti. Il più facile dura più di dieci minuti e ciò significa che ci vorranno come minimo tre ore e mezzo per percorrere tutti i livelli, sempre ammesso che non perdiate nessuna vita, cosa ancora più difficile che trovare un posto per sedersi sulla metropolitana verso le 18!
Ma rassicuratevi, una opzione offre la scelta del livello di partenza e questo vi permetterà di scoprire il gioco nella sua totalità senza dovervi sfinire per ore sul joystick mentre i vostri genitori urlano perché monopolizzate la televisione!
Ma torniamo al gioco... La vostra volpe può farsi aiutare nell'avventura da un pennuto che dovrete liberare dal guscio di un uovo quando gli passate vicino. Una volta liberato il corvo segue la volpe dappertutto e prende il volo ogni qualvolta gli capiti davanti un nemico. Quando schiacciate il tasto "Pause" appare un menu che permette di usare gli oggetti raccolti. E' appunto con questa opzione che potete trasformarvi in ippopotamo rosa, in tigre o in scimmia, ma questo non vi servirà che a fare fare quattro risate! Ma attenzione... ogni dettaglio ha la sua importanza e dovete imparare a usare tutti gli elementi del decoro e del gioco per riuscire a superare gli ostacoli che trovate sulla vostra strada. Psyco-Fox è un monumento di delirio, farcito di gag e di astuzie. Alcuni dettagli visivi apportano al gioco l'apparenza di un vero e proprio cartone animato: quando la volpe "frena", una nuvoletta di fumo segue i suoi passi, e quando si volta improvvisamente le sue gambe fanno una veloce giravolta. Morale della favola: correte a comprare Psyco-Fox, una cartuccia da non perdere per nulla al mondo. E come dice la pubblicità: "Ogni assenza dovrà essere seriamente giustificata".

NOVITA' AL SALONE DEL GIOCATTOLO

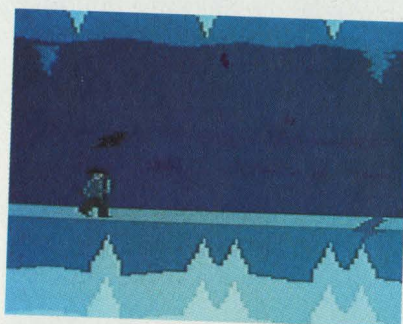
Ogni anno, dal 25 al 30 gennaio, si tiene l'ormai consueto appuntamento per gli Operatori del Settore Giocattolo presso gli Stand della Fiera di Milano. Qui si potranno ammirare in anteprima tutte le principali novità che faranno poi la felicità di milioni di bambini italiani, invadendo le nostre case e gli schermi TV della pubblicità televisiva.

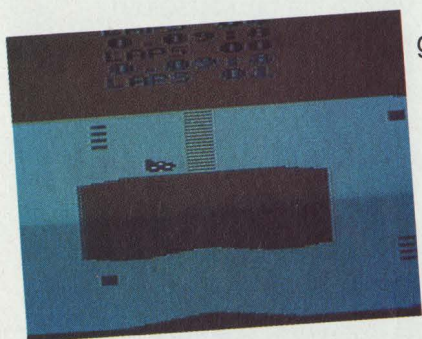
Quest'anno in casa Atari, si respira una particolare atmosfera carica di vero "suspence". Era da tempo, infatti, che la Linea "Giocattolo" del Colosso Americano si adagiava sugli ormai classici prodotti quali lo "strafamoso" VCS 2600, una delle console più economiche e per questo più vendute dell'intero panorama mondiale e il fratello maggiore a 8 Bit, l'Atari XE System che dispone fra l'altro nella confezione di una pistola luminosa, molto appetita dai ragazzi. C'è come dicevo molta aria d'attesa: pensate quale effetto dirompente potrà suscitare su un mercato emotivo e sensibile qual'è quello nazionale un minivideogioco portatile a colori, capace di una grafica molto vicina a quella di computers molto più potenti e non certo "portatili"! Se aggiungete che questo computer ha uno schermo LCD (a cristalli liquidi molto ampio, uguale a quello delle attuali TV portatili più piccole), e che i giochi verranno stampati su delle comodissime Game Card (grandi come una comunissima carta di credito magnetizzata), vi lascio immaginare quale "cavallo vincente" potrà essere per atari il nuovo sistema videogioco portatile a colori soprannominato **Linx**. Mi immagino già i ragazzi seduti sul sedile posteriore delle autovetture, giocare col Linx uniti magari via cavo, visto che ormai non ci si diverte più con un computer

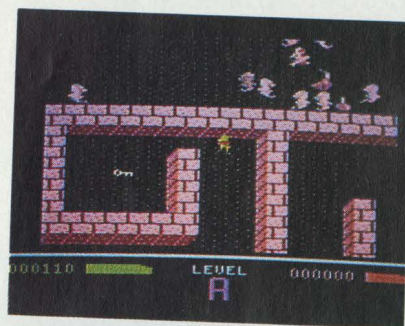
solo, ma bisogna per forza giocare in due o più di due contemporaneamente via "modem". Vedo però ahimè anche i papà distrarsi facilmente alle fermate dei semafori; insomma prevedo ulteriori e più seri problemi per l'ormai asfittico traffico delle nostre metropoli. C'è già chi mi dice però che il Linx potrebbe d'altro canto alleviare le pene di molti automobilisti, intrappolati dalle lunghe code metropolitane. Bene, abbiamo di certo scherzato, ma i contenuti di questa nuova proposta del mercato giocattolo vanno ben oltre le semplici aspettative. E il prezzo sembra confortare le più rosee attese, dovendo aggirarsi attorno alle trecentocinquantamilalire. Ma tenetevi forte, dopo aver appreso con gioia o meno che adesso dovrete andare in vacanza col mini computer videogioco portatile... potrete essere più bendisposti a sapere che la linea delle console Atari si arricchirà di un nuovo arrivo importante: l'atteso **7800 Video Game**, il quale, pur restando molto simile d'aspetto all'attuale VCS 2600, sia per la linea che per le proporzioni, potrà offrire prestazioni grafiche notevolmente superiori e anzi oserei dire di tutto valore, potendo contare su di un processore ancora più potente di quello tradizionale a 8 bit. Naturalmente anche il 7800 sarà corredato da una valanga di cartridges, e, mi dicono fonti bene informate, che i titoli a disposizione sono quanto di meglio si possa attualmente trovare sul mercato: da Karateka a Tower Toppler, da Choplifter a Mario Bros e all'Hockey su ghiaccio. La grafica, come ripeto, mi ha lasciato sbalordito. Porto solo come esempio il gioco che tra l'altro viene fornito all'interno della confezione del 7800: e cioè Pole Position. Pensate che quando la macchina esce di pista, si vedono le ruote staccarsi e volare via con assoluto realismo, pari davvero al gioco originale nelle Sale Giochi! Quindi davvero un bel colpo da Atari, tanto più che il 7800 è perfettamente compatibile con l'altra console 2600. L'utente potrà, infatti, far girare le cartridge che già possiede per il 2600 sul 7800 senza il minimo inconveniente. Si dovrà soltanto accontentare della minor resa grafica. Anche per questa interessantissima nuova console si parla di un prezzo di tutto comfort, al di sotto delle duecentomilalire! Ci avete già fatto un pensierino! Bene, posso capire l'imbarazzo di fornte a simili novità, ma ormai bisogna considerare che anche la nostra realtà di mercato si sta rapidamente allineando agli standard stranieri. Mai come adesso un solo computer non basta più in famiglia... e l'occasione di un favoloso videogioco portatile che funziona a pile o collegato alla presa accendino dell'autovettura è davvero a portata di mano... Non mancate di perdere l'appuntamento allo Stand Atari al Salone del Giocattolo di Milano a gennaio.

Sempre per Atari potrete trovare qui di seguito le descrizioni degli utilissimi cartridges per l'XE System e il 2600.

ED ECCO I NUOVI VIDEOGAME ATARI:

Crossbow (XE System)

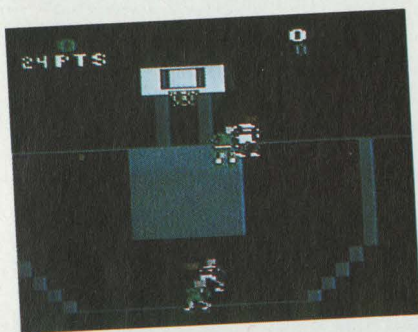
Crossbow è uno dei più bei game da giocare con la pistola luminosa Atari. Scopo del gioco è quello di introdursi nel castello del Signore Malvagio, dopo essere passati attraverso percorsi disparati. Si può scegliere di arrivare attraverso il Deserto, difendendo i vostri eroi da scorpioni, insetti e uccelli; dalle Caverne, stando attenti ad eliminare con la vostra arma le pericolose stalattiti, oppure passando dal Vulcano. Anche qui dovete fare molta attenzione ai massi eruttati. Se sarete abbastanza abili, arriverete al Castello e, una volta penetrati, potrete affrontare il Malvagio Signore nel combattimento finale.

Sprint Master (VCS 2600)

Anche l'Atari ama il mondo della F1 e delle corse in macchina in genere. Con Sprint Master eccovi lanciati nel clima entusiasmante del Grand Prix automobilistico. Scegliete sulla schermata iniziale il numero di giocatori (uno se volete gareggiare contro il computer) e quindi il numero di giri. Spingendo in avanti la leva del joystick potrete selezionare la scelta tra i circuiti disponibili. Ma non basta, a dare maggiori incentivi c'è anche la possibilità di scegliere le condizioni ambientali in cui correre. Potrete addirittura correre sul ghiaccio (emozionante ma... scivolosa)! Naturalmente (lavorare bene di freni è in tale frangente indispensabile) dovrete usare spesso i freni! Siete pronti! Il motore ha raggiunto il giusto numero di giri? Si! Allora via...

Dark Chambers (XE System)

Se amate i giochi di labirinto, avete trovato con Dark Chambers un degno erede di Gauntlet. Partite con poche armi ma, fortunatamente, lungo il cammino potrete acquisirne di nuove in modo da poter affrontare le orde scatenate dei nemici. Premendo il pulsante di sparo, avrete a disposizione un'ottima potenza distruttrice. Ricordatevi di visitare le stanze e di raccogliere tutto ciò che può essere utile alla vostra missione: tesori ed armi. A questo punto troverete la scalinata che vi condurrà ai livelli successivi. In questo game non potrete certamente adagiarvi sugli allori, infatti, ogni volta dovrete essere pronti a frontaggiare avversari sempre più agguerriti. Si richiedono nervi al titanio e riflessi da velocità della luce.

Mario Bros (XE System)

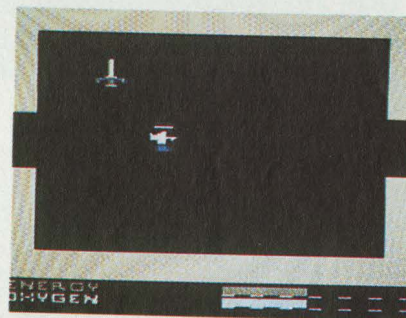
Mario Bros è il personaggio più popolare di questi ultimi anni. In questo soft partite con quattro vite e i vostri nemici, questa volta, sono delle micidiali tartarughe. Di insolito troverete, comunque, il modo in cui dovrete eliminarle: dovrete, infatti, usare una strategia un po' desueta. Date calci e capocciate alla sbarra sulla quale stanno transitando. Se lo fate bene, loro "cappotteranno", solo allora dovrete essere rapidi e scacciarle via. Attenzione a non avere contatti con loro in qualunque altro momento: vi sarebbe fatale. Se saprete giocare bene le vostre carte scoprirete, infatti, che ci sono dei bonus che aspettano solo di essere presi da voi. I nuovi livelli, naturalmente, porteranno nuove difficoltà! Buon divertimento.

Airball (XE System)

Anche in questo soft vive l'eterna lotta tra bene e male che cerca, fin dagli albori dei tempi, di dominare il mondo! Siete alle prese, anche in Airball, con un Mago Cattivo (ce ne fosse uno buono!...) che vi ha trasformati per l'occasione in un palloncino ad aria, imprigionandovi poi in un labirinto di ben 150 stanze! A complicare il tutto scoprirete che le riserve d'aria sono limitate, quindi non indugiate troppo: affrettatevi a trovare subito la "pompa" che vi riempia di vita. Attenzione, però, a non esagerare, correte il rischio di scoppiare, come se foste un banale palloncino e non l'eroe della nostra vicenda. Per rimbalzare sopra agli ostacoli, sarà sufficiente la pressione sul fire del joystick. Lungo il percorso potrete fare incetta di pietre preziose e oggetti d'oro, semplicemente toccandoli. Se doveste imbattervi nel libro degli incantesimi, premete senza indugio OPTION e riportatelo nella stanza iniziale, qui premendo la barra spaziatrice avrete le sospirate istruzioni dal Mago su come riprendere le vostre sembianze umane. E fu così che una cosa più larga che lunga si trasformò in... a voi la scelta!

Double Dunk (VC 2600)

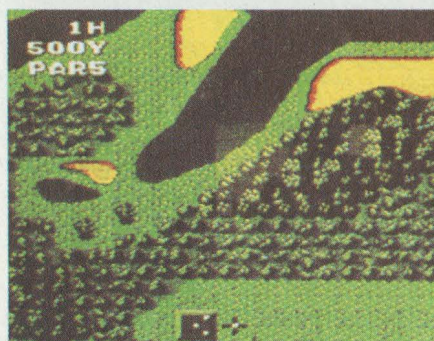
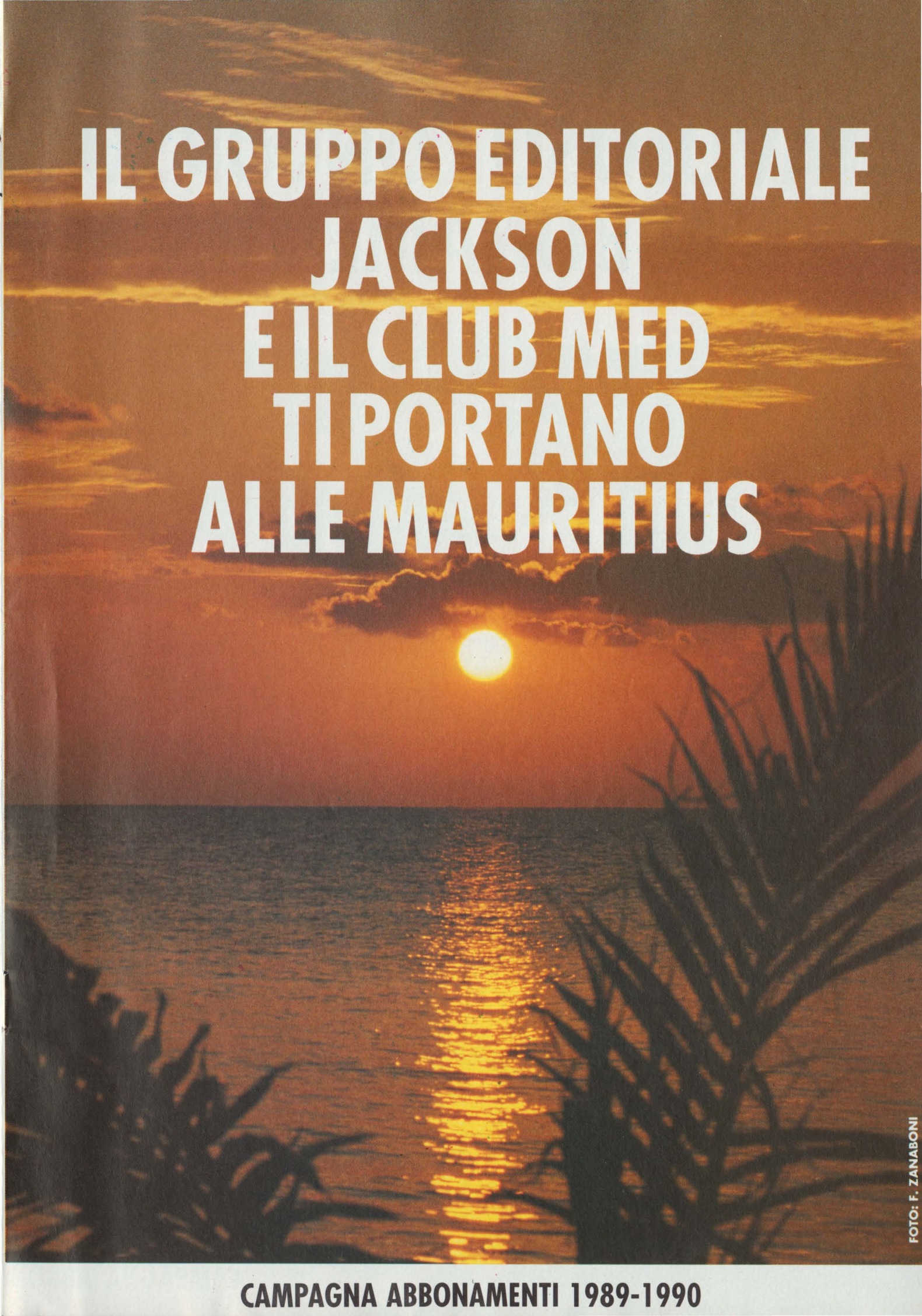
In questo bellissimo basket sono opposte due squadre di due giocatori ciascuna, che potrete facilmente controllare con il joystick. A rendere più interessante l'incontro, scoprirete che i due giocatori della stessa squadra hanno caratteristiche di gioco differenti. Ognuno dei due va utilizzato a seconda delle circostanze, infatti, come è logico prevedere il giocatore più alto è abile nei rimbalzi, mentre quello più piccolo si fa valere nei tiri dalla distanza. Le azioni del gioco avvengono secondo determinate strategie prestabilite: eccovele in sintesi: le azioni d'attacco si svolgono in prevalenza in quattro fasi, divise ciascuna dalla pressione del tasto del joystick, seguendo lo schema del passaggio, del salto e del tiro. A ciascuna pressione del pulsante corrisponderà una precisa fase. Ricordatevi, quando giocate con questo soft, che il joystick prevede anche la posizione diagonale sinistra destra. Le azioni di difesa non prevedono successive pressioni, ma soltanto il giusto posizionamento in contrapposizione all'offensiva. E' naturale che vi dovrete servire del manuale per un ulteriore approfondimento di tali tecniche.

Secret Quest (VCS 2600)

Secret Quest vi trasporta in una lotta senza quartiere con gli extraterrestri. Infatti, le stazioni spaziali aliene sono terribilmente prolifiche, neanche nascessero come i funghi in una mite giornata di sole d'autunno dopo che il giorno prima è piovuto. Adesso se ne contano addirittura otto! Il votro compito è, appunto, quello di disattivare e distruggere queste stazioni aliene. La procedura è quella di aggirarsi nelle stanze e di trovare il "Codice Segreto di Distruzione" di ogni livello; rintracciare quindi anche il meccanismo di autodistruzione e attivarlo inserendo il codice segreto. Infine, dovrete correre verso la sala di "teletrasporto" prima della definitiva esplosione della base aliena per passare alla base successiva. Se siete in gamba, durante il percorso potrete raccogliere molti oggetti preziosi per la vostra missione: armi, bombole di ossigeno, contenitori energetici e telecomandi a ultrasuoni. Per raccolgiere un'oggetto basterà passarci sopra, mentre per attivarlo userete lo switch "TV Type" allo Status Screen. Potrete rendere attivi i telecomandi ad ultrasuoni, che vi permetteranno di aprire porte finora sconosciute per accedere a nuovi piani. Il telecomando va usato una sola volta. Il meccanismo di autodistruzione si trova nella stanza con la barra orizzontale lampeggiante. Spingete in avanti il joystick per visualizzare il codice e a destra o sinistra per inserirlo, quindi schizzate via verso il teletrasportatore prima che la base salti in aria!

Naxat Open

Dei piccoli tesori...

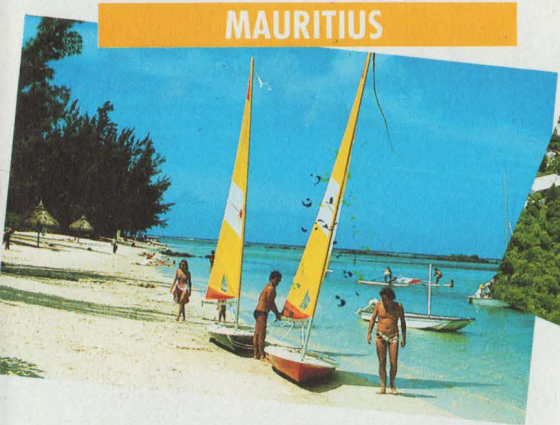
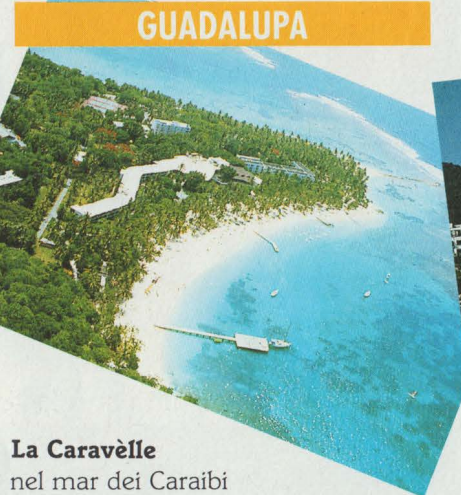
Stanchi ormai dei colori ombrosi e dei luoghi umidi dei giochi di ruolo e della noia dei giochi arcade, ecco un soffio di aria fresca! Nella calma verdeggiante di un percorso di golf, dovrete cercare di fare una buca prima di ritornare a trucidare l'orribile bestiaccia implicata nel precedente episodio della serie "I cavalieri del joystick contro Beua-Dragon". Voi avete, naturalmente scambiato la vostra spada con una batteria di club e cambiato la vostra primitiva arma con una più degna di un uomo civilizzato. Approntate tutto l'occorrente in base all'identità del vostro avversario, definite senza modestia i vostri handicap (questo determina il vostro livello), non vi resta altro se non abbordare il primo percorso. Qui avrete tre opzioni a disposizione: potete visualizzare il percorso (in modo da farvi un'idea delle difficoltà che vi attendono), conoscere la temperatura del tappeto erboso, o cadere come un bue nel pallone. Se sceglierete quest'ultima soluzione, non siete obbligati a prendere il porta mazze del club. Se non lanciate adeguatamente la vostra palla, scoprirete, ahimè, che non andrà più lontano di uno sputo di capra, o al contrario attraverserà tutto lo schermo per poi finire direttamente nel percorso successivo...

Cartuccia Naxat Soft

Dragon Spirit

Bestia... come è caldo!

Popolato di dragoni e di mostri nati dalla immaginazione di un cervello all'ultimo stadio dell'etilismo, Dragon Spirit dal nome ben appropriato approda, con un soffio bruciante, alla console Nec. Da una parte i buoni vivono dei giorni piacevoli (per il momento), dall'altra complotano tenebrosa-

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1989-1990

FAVOLOSO CONCORSO ABBONAMENTI

La Pointe aux Canonniers l'oceano indiano dal profumo inebriante, un villaggio dalle innumerevoli proposte.

La Caravèlle
nel mar dei Caraibi
sport marini e il "savoir faire" del Club.

Kemer i siti più rinomati della costa turchese, gli sport più simpatici per una vacanza.

Un concorso davvero speciale quello che il GRUPPO EDITORIALE JACKSON ha voluto riservare quest'anno a tutti i propri abbonati. Naturalmente anche i premi in palio sono speciali. Eccoli: **1° PREMIO**: sei giorni alle Mauritius, viaggio e soggiorno per due persone a La Pointe aux Canonniers. **2° PREMIO**: una settimana ai Caraibi, viaggio e soggiorno per due persone a La Caravèlle. **3° PREMIO**: una settimana in Turchia, viaggio e soggiorno per due persone a Kemer. Tutti organizzati e offerti dal Club Med. In più **100 praticissimi raccoglitori** per floppy disk da 3 ½" **e altri 100** raccoglitori da 5 ¼", tutti realizzati dalla MEE di Milano. Per partecipare al concorso è sufficiente abbonarsi o rinnovare il proprio abbonamento anche a una sola delle riviste Jackson. Tutto qui. E per vincere basta un pizzico di fortuna.

Club Med

100 PRATICI RACCOGLITORI
per floppy disk da 3 ½"

100 PRATICI RACCOGLITORI
per floppy disk da 5 ¼"

AUT. MIN.

MEE s.p.a.
20143 Milano - Via Villoresi, 7
t. 02/89400401
telex 324426 MEE - Italia

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

1 Il Gruppo Editoriale Jackson S.p.A. promuove un concorso a premi in occasione della campagna abbonamenti 1989/1990.
2 Per partecipare è sufficiente sottoscrivere, entro il 31/3/1990, un abbonamento a una delle 25 riviste Jackson.
3 Sono previsti 203 premi da sorteggiare fra tutti gli abbonati: primo premio: 6 giorni alle Mauritius, viaggio e soggiorno per due persone ospiti del Club Med.
Secondo premio: viaggio e soggiorno di una settimana, per due persone, ai Caraibi ospiti del Club Med.
Terzo premio: viaggio e soggiorno di una settimana per due persone in Turchia, ospiti del Club Med.
Gli altri 200 premi consistono, rispettivamente, in: 100 raccoglitori per floppy disk da 3 ½" e 100 raccoglitori per floppy disk da 5 ¼" prodotti e offerti da MEE Milano.
4 Ai fini dell'estrazione, i nominativi degli abbonati a più riviste

CAMPAGNA ABBON

ABBONAMENTO RICCO DI VANTAGGI ESCLUSIVI

Quest'anno l'abbonamento alle riviste Jackson è particolarmente ricco di privilegi, tutti cumulabili! Intanto il Servizio Abbonati, potenziato, che consente a tutti i precedenti abbonati il rinnovo dell'abbonamento attraverso una semplice telefonata al numero 02/69.48.490. Poi la favolosa Jackson Card '90, nuova, unica e sempre più preziosa. Infatti, ogni titolare Jackson Card ha diritto a:

- sconti speciali su tutti gli acquisti effettuati presso gli esercizi convenzionati*: American Contourella, Coeco, Commodore, Galtrucco, GBC, Jolly Hotels, Misco, SAI, Salmoiraghi-Viganò, Singer e tanti altri negozi e marche che, via via, stanno aderendo all'iniziativa;
- sconto del 10%, per tutta la durata dell'abbonamento, sull'acquisto di libri Jackson presso tutte le librerie fiduciarie*;
- invio gratuito della rivista bimestrale Jackson Preview Magazine, per tutto l'anno;
- invio gratuito del catalogo libri Jackson;
- buono acquisto speciale di 15.000 lire sul primo ordine di libri Jackson effettuato, per corrispondenza direttamente presso l'editore e negli stand Jackson in tutte le fiere specializzate.

RINNOVO TELEFONICO DELL'ABBONAMENTO

Questa iniziativa è riservata a tutti i precedenti abbonati che possono, con una semplice telefonata, rinnovare il proprio abbonamento, o scegliere nuove testate
Ogni martedì, mercoledì e giovedì dalle 14.30 alle 17.30

02/69.48.490

* Trovate l'elenco completo di tutti i punti vendita su Jackson Preview Magazine.

AMENTI 1989-1990

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

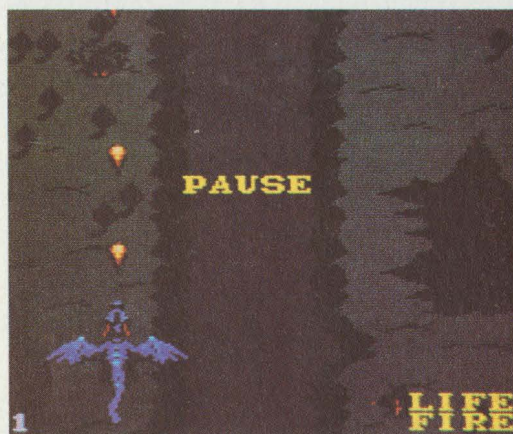
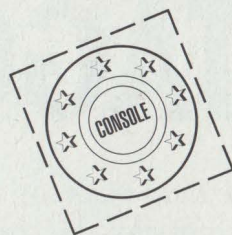
vengono inseriti una volta per ciascun abbonamento sottoscritto.

5 L'estrazione dei 203 premi in palio avrà luogo presso la sede del Gruppo Editoriale Jackson entro e non oltre il 31/5/1990.

6 A estrazione avvenuta, l'elenco degli abbonati estratti sarà pubblicato su almeno 10 riviste edite da Jackson. La vincita sarà inoltre notificata agli interessati mediante invio di lettera raccomandata.

7 I premi saranno messi a disposizione degli aventi diritto entro 30 giorni dalla data dell'estrazione eccezion fatta per i primi tre premi. I tre viaggi soggiorno dovranno essere effettuati, compatibilmente con la disponibilità dello sponsor nel periodo dal 25/6/1990 al 31/12/1990, con un preavviso non inferiore a 25 giorni.

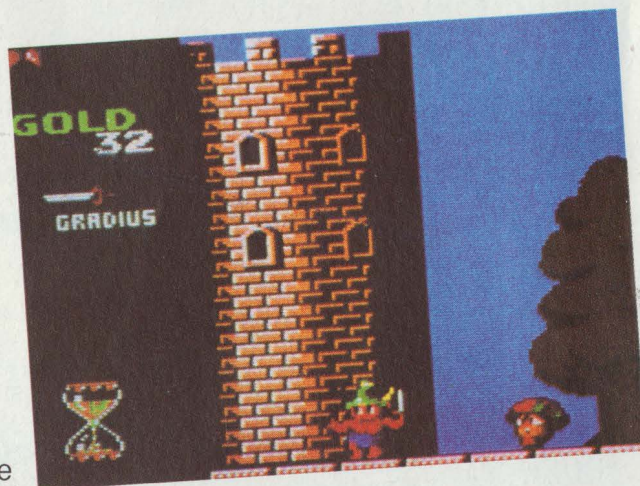
8 I dipendenti, familiari e collaboratori del Gruppo Editoriale Jackson sono esclusi dal concorso.

mente i malvagi (tutti giorni che il buon Dio ha fatto). Alicia (questo è il suo nome) è stata rapita dal Demone Zawell (un tipo da far rabbrividire i più avventurosi). Perché l'ha rapita? Noi non lo sappiamo e non vogliamo saperlo: da quando è successo questo fatto, l'essenziale è lanciarsi subito alla ricerca di Alicia. Inforcato senza perdere altro tempo, il vostro fedele dragone, vi apprestate a partire verso la vostra destinazione.

Attraversate, allora, dei paesaggi splendidi popolati da mostri bellicosi, ben presto trasformati in carne da macello come voi sperate. Sparate contro le enormi uova, esse vi daranno delle munizione e raddoppieranno o triplicheranno il numero delle teste del vostro drago e la potenza del tiro. "Dragon Spirit fa prevalere la bestia che è in voi", dice la pubblicità. Io penso che sarà, invece, Alicia a farvi questo effetto!

Cartuccia Namco

Super Wonder Boy

Meglio del nettare!

Non è il ritorno del grande biondo, ma piuttosto quello di un simpatico piccolo bruno le cui avventure hanno incantato almeno una mezza generazione di appassionati di arcade/adventure. Sempre traboccante di vigore, Wonder Boy (che ha acquisito il nome di "Super"), deve ripulire il suo paese da tutti i mostri che lo affollano. Armato del suo solo coraggio, almeno per l'inizio del gioco, il nostro piccolo eroe (cioè tu), comincerà la sua passeggiata uccidendo i mostri e raccogliendo tutti i soldi che appariranno al loro posto per acquistare delle armi, dei punti vita ed alcune opzioni supplementari che gli faciliteranno l'esistenza e complicheranno quella dei suoi avversari. Ma attenzione, non spendete tutti i vostri soldi nei bar disseminati sul percorso! Bere un po' vi farà guadagnare una vita, ma questa non è una buona ragione per prendere una bella sbornia, neanche per i begli occhi della cameriera. Non dovete mai dimenticare la vostra nobile missione...

Cartuccia NEC

...E TANTI RISPARMI LUNGHI UN ANNO

Tutti gli abbonati alle riviste Jackson possono contare su un risparmio addirittura doppio: lo sconto speciale sul prezzo di copertina delle riviste e il prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento.

SUPERREGALO

Per un anno intero EO News settimanale di elettronica, in regalo a chi si abbona a una di queste riviste:
Elettronica Oggi
Automazione Oggi
Strumentazione e Misure Oggi
Meccanica Oggi
Fare Elettronica

SUPERREGALO

Chi sceglie invece un abbonamento a:
Informatica Oggi
Bit
PC Software
PC Games
3 1/2" Software
PC Magazine
PC Floppy
Computer Grafica & Desktop Publishing
NTE Compuscuola
Trasmissione Dati e Telecomunicazioni
riceverà in omaggio, per tutto l'anno, Informatica Oggi Settimanale.

TARIFFE ABBONAMENTO JACKSON '89-'90

RIVISTA	NUMERI ANNO	TARIFFA ABBONAMENTO
BIT	11	L.53.000 anziché L. 66.000
PC Magazine	11	L.52.000 anziché L. 66.000
PC Floppy	11	L.105.500 anziché L.132.000
Informatica Oggi	11	L.52.500 anziché L. 66.000
Infomatica Oggi Sett.	40	L.32.000 anziché L. 40.000
Trasmissione Dati e Tel.	11	L.51.500 anziché L. 66.000
Computergrafica & DTP	11	L.51.000 anziché L. 66.000
NTE Compuscuola	10	L.33.000 anziché L. 44.000
Elettronica Oggi	20	L.112.000 anziché L.140.000
Automazione Oggi	20	L.80.000 anziché 100.000
EO News Settimanale	40	L.32.500 anziché L. 40.000
Strumentazione e Mis. Oggi	11	L.53.500 anziché L. 66.000
Meccanica Oggi	11	L.61.500 anziché L. 77.000
Media Production	11	L.62.000 anziché L. 77.000
Strumenti Musicali	11	L.50.500 anziché L. 66.000
Watt	20	L.31.500 anziché L. 40.000
Fare Elettronica	12	L.58.000 anziché L. 72.000
Amiga Magazine (Disk)	11	L.123.500 anziché L. 154.000
Super Commodore (Disk)	11	L.110.000 anziché L. 137.500
Super Commodore (Tape)	11	L.75.000 anziché L. 93.500
PC Software 5 1/4	11	L.106.000 anziché L. 132.000
PC Software 3 1/2	11	L.132.000 anziché L. 165.000
PC Games 5 1/4	11	L.124.000 anziché L. 154.000
PC Games 3 1/2	11	L.132.500 anziché L. 165.000
Guida Videogiochi	11	L.31.000 anziché L. 38.500

Poi, insieme all'informazione e all'aggiornamento costante, chi si abbona ha diritto anche a "superregali" davvero esclusivi.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

ABBONARSI E' FACILE!

Potete utilizzare il modulo di conto corrente postale già predisposto oppure la speciale cartolina che trovate inseriti in questa rivista.

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1989-1990

IL PROGRAMMA PIU' EVOLUTO PER LO SVILUPPO DI PRONOSTICI A CONCORSO

TOTO Amiga

3 PROGRAMMI IN UNO

E' IN EDICOLA

PER AMIGA 500 • 1000 • 2000

MEMORIZZAZIONE SETTIMANALE • SISTEMI A TUTTO CAMPO • SISTEMI A SEZIONI • SISTEMI INTEGRALI O SEMI-INTEGRALI • FORMULE DERIVATE • CONSECUTIVITA' DEI SEGNI • COLONNE CONDIZIONATE • INTERRUZIONI GENERALI E PARTICOLARI • SEQUENZE DI SEGNI A PASSO VARIABILE E CON MINIMO E MASSIMO CONSECUTIVO • ANALISI DEL SISTEMA IN BASE A FORMULE DERIVATE E QUANTITA' DI SEGNI • MEMORIZZAZIONE DEI SISTEMI SU DISCO • SPOGLIO ELETTRONICO • STAMPA VIDEO •